イシターの復活
テクニカルブック

世界を闇から救うため新たな冒険が始まる!!

ドルアーガを倒すべく、塔に向かった黄金の騎士、ギル。そこに待ちうけていたのは無数のモンスター群とあらゆる種類の罠であった。ガーン!!

しかしながらギルは、数々の危険を持ち前の勇気で突破し、女神イシターから与えられたブルー・クリスタル・ロッドの光によりドルアーガを倒し、その魔力をルビー・メイスと共に封じてしまったのである(前作『ドルアーガの塔』より)。

ドルアーガの魔法が解けたために、石にされていたギルの恋人カイは人間の姿に戻ることができた。おめでたーい。

しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は再び元の廃墟と化してしまい、出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人であった竜のクオックスはドルアーガの呪縛が解けたおかげで自分の住み家に帰っていったが、その他のモンスター群はコントロールされていた力を失い、より凶暴になってあてもなく塔内をさまよい続けているのであった。

ドルアーガを倒したとはいえ世界は未だ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにギルとカイは女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを何としても塔内から持ち出さなくてはならない。世界はイシターの復活を心待ちにしている。

⬆タイトルもイカスのです、はい。

ストーリー紹介さ

GIL the Golden Knight went the tower to defeat DRUAGA. There are many monsters waiti there, as well as traps. But GIL overcomes the obstacl courageously. The Goddess ISHTAR saw GIL fighting and compassionately provides GIL with powers to defeat DRUAGA. And GIL fights on with the Bl Rod to defeat DRUAGA and to seal DRUAGA's magic power wit The Ruby Mace.

Because DRUAGA's magic was dispelled, GIL's lover KI could return to human form. An the tower which was restored b DRUAGA's magic power, returned ruins again, so the exit coul not be found. The original resident of the tower, QUOX Dragon, went back to his dwelling because DRUAGA's magi was dispelled. But other monsters lost the power that controlled them and became mor fierce, and kept on wanderin inside the tower.

Although they had defeated DRUAGA, the world was stil sealed in darkness. To save th world, GIL and KI must take ou the Blue Crystal Rod, which is the center of the power of Goddess ISHTAR safely out of the tower.

The world is waiting for
" The Return of ISHTAR "

HOW TO PLAY ▶ 2人で力をあわせれー!

『イシターの復活』は、塔の中を徘徊(はいかい)するモンスターたちを倒してカイとギルを成長させるRPG。

基本的な流れとしては、部屋にあるカギを拾い、そのカギに対応したドアを開けて他の部屋へ行くことによって移動します。

最終的には、2人で搭から脱出することが目的となります。

⬆ブルー・クリスタル・ロッドを抜くカイと、それを見守るギル。

カイ
KI

⬆女神イシターに仕(つか)える巫女(みこ)であり、ギルの恋人である。ブルー・クリスタル・ロッドの力で数々の呪文を操る魔法使いというスゴイ女の子。前作で、石にされていた屈辱をはらすべく(?)、今回は大活躍する。多分カワイイ女の子。

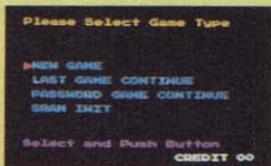
ギル
GIL

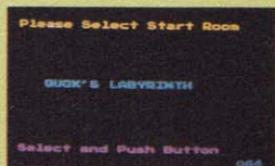
⬆女神イシターから授かった、勇気を力に変える黄金の甲冑(かっちゅう)を身にまとった騎士。前作ではドルアーガを倒し、恋人であるカイを救った主人公であるが、今回はカイの手助けという立場。〝カイの操り人形〟とも言われる。カワイソウ。

パスワード機能について

何から何まで原作そっくりの『イシターの復活』(以下、『イシター』)。アーケード版でも使われた〝パスワード機能〟までソックリなのだ。

「パスワード機能って何?」つまりですネ、本ゲームは主人公の2人(自分の名前もつけられる)が冒険を重ねて成長していくんですけど、「今日はここでやめちゃおうかな」とかいうときにパスワードをメモっておけば、次のプレイからはこのパスワードを入力するだけで、前回からの続きが楽しめてしまう!! という便利な機能なのです。スゴイわあ。

それと、忘れてはならないのがルームパスワード。これを入力すれば、その部屋から始めることができる。便利!

⬆ゲーム選択画面。ナムコミュージアムカートリッジも対応。

⬆ネームの登録画面。好きな女のコ(または男の子)の名前を!!

⬆スタートする部屋の選択画面。パスワードを打ち込めばOKさ。

モンスターたちをご紹介しよう

カイとギルの行く手を阻むモンスター！　基本的に10の種族に分かれていて細かく分類すると全65種類もいるという大所帯。こんなに多いとカイ、困っちゃう（山本リンダ風）、てなカンジなのだ。そこで今回はナムコのイラスト原画とドット絵を載せてモンスターを紹介するのでじっくり堪能してほしいぞ。

⬆「わぁ、ブルースライムがいっぱいー。愛される女って、罪ね」

SLIME

前作『ドルアーガの塔』でおなじみのスライムくん。

ポヨン、ポヨンと跳ねながらカイを追いかけるカワイイやつ。８方向に移動ができて、動いている間はギルではダメージを与えることができない。だけど、スリープの呪文をかけてしまえばグーグーといびきをたてて（未確認）、寝てしまって動かなくなるので、そこをやっつけよう。呪文を出すスライムもいるので、ギルよりカイのプレスの呪文でペシャペシャと潰すと楽に経験値が稼げてナイスですよ。

⬆ブルースライムです。冷えた肉マンじゃないよん。

ここがポインツ 1

残り時間に気をつけれー！

⬇うわー時間切れじゃー。逃げられるかな？

『イシター』は各ルーム内の残り時間が120秒と設定されており、これが０秒になると無敵のウィルオーウィスプがどこからともなくやってくる。こうなってしまうとキュアを使っても効果がないので、常に残り時間には目をくばろう。

めやすとして、30秒を過ぎて警告音が鳴ったらすぐキュアの呪文を使う、というのをくり返せば大丈夫だ。もっとわかりやすい方法としてカイのシーステータスの呪文を使うというのがある。右下に残り時間が表示されるのでこれで安心だ。

VAMPIRE

ゲームスタート時から現われるモンスター。はっきりいってスピードも遅いし、全然強くない。ザコなのでサクサクと経験値を稼ごう。

⬆「ヘーイ彼女、お茶飲まない？」

カイの操る呪文全64種類の大公開ぢゃ!

『イシター』で最も大切なのはカイの操る呪文の効果を把握しておくこと。これらを覚えてこそ、『イシター』を100パーセント楽しめるってもの。初めはカイも弱くて呪文を少ししか唱えられないけど、敵を倒してMP(マジックポイント)が増えると使える呪文もどんどん増えていく。今回は、全64種の呪文をジャンル別に6つに分けて大公開。

⬆いつ見てもハデな、サンダー。

ATTACK(攻撃)

呪文のなかではハデな、モンスターを攻撃する呪文。すべての呪文が効くワケではないので、効率よく使うべし。

Lightning bolt

●消費MP：4

⬅電撃の呪文で、飛行速度が速いのが特徴。威力はファイアーボールの23倍。てコトはフライングディスクの2.3倍だな。ブルーナイトに効く。

Fire ball

●消費MP：0

⬅火の玉。ゲームスタート時から使用でき、マジックポイント(以下MP)を消費しないので何発も使用できる。バンパイア、スライムに有効な呪文。

Fire element

●消費MP：8

⬅精霊の力を借りて聖なる炎を作る。飛距離が自由に変えられるので好きな所に炎を出せる。スネークに効くけど、あまり使わない呪文ですね。

Flying disk

●消費MP：2

⬅円盤を投げる呪文で、バットに良く効く。威力はファイアーボールの10倍もあり、画面上に4発まで連射が可能である。初めから使える呪文。

Press

●消費MP：16

⬅見えない圧力をかけて、敵を押し潰す呪文。バンパイア、一部のスライム、バット、メイジ、スネーク、ブルーナイトを一気に倒す。便利。

BAT

唯一、空を飛ぶモンスター。ゲームの序盤では強敵で、なんとファイアーボールが効かない。ギルに助けてもらうか、プレスの呪文でまとめてやっつけよう。「こうもりさん、助けて」と唱えると、なんと味方になるぞ(うそ)。

⬆塔内なのに、なぜか影があるのよね。

SNAKE

噛みつきを武器とし、ゆっくりと動きながらカイを狙うスナイパー、その名はスネーク。彼を見ると「東京コミックショー」の謎のヘビ使いを思いだす。え、知らない？　あんた何歳!?「えーとね、4さい」ああ、そう。

⬆おいらはヘビさ。ヘビメタじゃないぞ。

KNIGHT

搭内をさまよう、邪悪な騎士たち。この種族はカイの呪文はあまり効かないので、ここはやはり騎士どうし、ギルと戦わせちゃおう。この時、カイはシールド系の呪文をかけてあげるのを忘れないように。

ナイトはモンスター群の中では最も種類が多く、ブルー、ブラック、ミラー、ハイパー、レッド、アキンドナイト系とリザードマン系の7種あり、さらに細かく分けると18種類にも及ぶ種族となる。だから同じハイパー系のナイトでも、たくさんの種類があって、弱い奴と強い奴とでは強さが全然違うから注意してほしい。人は見かけによらないものだなあと、思うこのごろ。

余談ですが、ナイトのデザインってとてもカッコよくありません？　特にハイパーナイトとレッドナイトが原画のイメージを壊さずにドット絵にされているのでホレボレしちゃうのだ。ちょっと見るとアーケードと同じデキさ。

⬆ハイパーナイト。いかにも強そうだね。

⬆リザードマン。左ききなんだ、コイツ。

⬆レッドナイト。しびれちゃうぜ、もう。

ここがポインツ 2

ギル、呪文をよけなさい「はーい」

⬇リフレクトスペルで呪文をはね返せるぞ。

モンスターの中で、マジシャンや一部のスライムは呪文(スペル)を投げかけて攻撃するものがある。カイはこれらに対しては無敵だが、ギルにとっては致命的なことになりかねない。

呪文の種類としては、体力が減ってしまう"ポイズン(毒)"と、歩くスピードが遅くなる"パラライズ(麻痺)""シールド封じ"、そして体力の上限を下げる最も恐ろしい"エナジードレイン"の4種類ある。これを防ぐため、ギルにリフレクトスペルⅡをかけて、横からの攻撃にも耐えるようにしよう。

MAGICIAN

唯一、ギルを狙ってくるモンスター。突然現われて、呪文を出してまたすぐ消えるという、すごい迷惑な方。

ギルの盾で呪文をはね返さないと、後がコワイぞ。

⬅ウィザードの出す呪文に気をつけるのだ！

Spark

●消費MP：32

⬅火花を起こす呪文。威力はファイアーボールの150倍というスゴさ。ウーズやブラック、ミラーナイトも倒せて、けっこう強力な呪文なのだ。

Thunder bolt

●消費MP：512

⬅画面上のすべての敵に雷を落とす、最も派手な呪文。ウーズ、ローパー類をまとめてこの呪文で倒せば、経験値を楽に稼げて一挙両得なのだ。

Ice breath

●消費MP：64

⬅氷息で敵を倒す呪文。大きさによって攻撃力が異なるので、少し離れて撃とう。ウーズ類、ナイトを倒す。下に撃つとあまり効果がないぞ。

Killer cloud

●消費MP：1,024

⬅相手に殺人雲を浴びせる呪文。アキンド、ブルーシールド以外のナイトにはすべて効く呪文でまとめて倒すことも可。下に撃つと効果がない。

Heat body

●消費MP：128

⬅ギルの体を熱く焼いて、体当たりして敵を倒す呪文。ほとんどのモンスターを一撃で倒す必殺の呪文。でもギルの体力と経験値が20も下がる。

Death spell

●消費MP：2,048

⬅相手に死を投げかける呪文。貫通するのでまとめて倒せるうえ、ウィスプも倒せる。しかし1回使用する度にカイの経験値が1,000も減るぞ。

Fire explosion

●消費MP：256

⬅飛距離を自由に変えて、敵の足元で爆発を起こして倒す呪文。マジシャン、ハイパーナイトにも効く強力な呪文だけど使いにくいんだよね。

Big burn

●消費MP：4,096

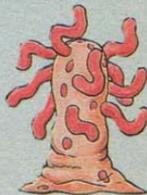
⬅大爆発を起こし、画面上の敵をすべて葬るカイ最大の攻撃呪文。その強力さゆえか、カイの経験値が3,000も減らされてしまう。一度は使え!!

ROPER

部屋に入った途端、今までと違うBGM。

そうですコイツですよ、コイツ。この、ウネウネと動く触手。しなやかに動く胴体。ああ、一度でいいからこんな方にからまれたい、そんな気持ちを起こさせる(起こるかっ！)、ローパーの登場。『イシター』といったらこのモンスターが一番有名。MSX2版でもその動きは見事なまでに再現されている。カイの呪文もあまり効かないうえに、追跡能力がトップクラスなのでプレイヤーを困らせることでしょう。ヒートボディーなどが効く。必見。

⬅きゃー、ウネウネしてるー。イヤーン。

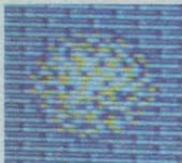
⬅ワオ、サイケな色使い。気持ちイイ。

OOZE

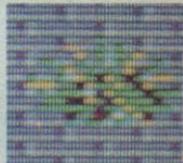
スライムをペチャンコにして小さくしたようなモンスター。スススッとカイのほうに寄ってくるのでスリープで動きを止めてしまおう。意外と強いので、サンダーボルトで倒して経験値を稼ぐのも一興ではあるぞ。

↑ナリは小さい、ブルーウーズ。じつはスッゲー強い。ハイパーナイト並って、信じられますう？

WILL-O-WISP

時間切れになると、どこからともなくやってくる半無敵の火の玉。プロテクションを張ったやカイやギルでも、一撃でオワリ。注意！初めからいる部屋アリ。

↑青い火の玉だと？人魂という説もある。

LAND-URCHIN

ウィスプと同じで、触れたら一瞬にしてヤラれてしまう、コワイ敵。倒そうと思わずに、パニックの呪文などで足止めさせてしまうほうがいい、と思います。

↑見た目はイガイガのハリネズミだね。

ここがポインツ 3

基本的に、全モンスターはカイを狙って追いかけてくる。それに対し、カイはいくら成長してMP(マジックポイント)が高くなっても敵に一度でも触れた途端やられてしまうカ弱い女のコなのだ。

そこでカイは万一のときに備えプロテクションの呪文を使ってバリアを張るのが賢明であろう。このバリアを使えばマジシャンや弱い敵なら触れるだけで倒せるようになるので一石二鳥にもなるワケだ。

↑「きゃあー、ローパーに囲まれちゃったわーん。ギルゥー」

プロテクション成長するの図

カイのプロテクションは、何回も重ねると赤→黄→緑→白、というように色が変化する。常に最強の白を保とう。

 ▶ ▶ ▶

PROTECT(防御)

カイとギルを敵のモンスターから守る呪文。とくにカイにとってなくてはならない呪文といえる。よく使う呪文だ。

Shield(redline, blueline)

●消費MP：上から1/39/453

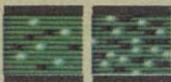
⬅シールド系の呪文はギルの防御力をアップさせる効力があり、ギルの受けるダメージをそれぞれ2分の1、3分の1、4分の1に減らす。ギルが戦う時はぜひ呪文をかけてあげるように。普段はシールド・レッドラインをかけておけばOKだと思いますよ、ハイ。それと、シールドの呪文は重ねて使用すると強い効力を持ったほうが優先。特に注意したいのは、マジシャンの投げるシールド封じ。効果ゼロになるぞ。

Protection(large)

●消費MP：1/63

⬅カイのまわりにバリアを張る呪文。ラージのほうはプロテクションの21回分の威力を持つ強化版。この呪文は重ねてさらに強いバリアを張ることが可能で、強さにより色が変化する。最も頻繁に使う呪文だ。

Neutralize spell Ⅰ, Ⅱ

●消費MP：9/142

⬅"マジシャンの投げる呪文(スペル)を無効にする"という呪文の意味だが実際はまったく効果もない呪文。こんな無意味なのがあっていいのかっ!? まあ、気がむいたら気休めに使おう、てなカンジの呪文。

Reflect spell Ⅰ, Ⅱ

●消費MP：21/303

⬅マジシャン、スライムの出す呪文を、真正面以外ではね返す呪文。Ⅰでは左右斜め前、Ⅱでは真後ろ以外の全ての方向ではね返すので非常に便利だが、ハイパーウィザードだけは斜め後ろも防げない。

Sword barrier

●消費MP：1,810

⬅ナイト系に対して絶大の防御力を持つ最強のバリア。プロテクションと併用可能。上級ナイトには効果が少ない。

High speed

●消費MP：3,674

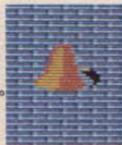
⬅マジシャンの出す呪文をギルが一瞬消えることにより避ける呪文だが、ハイパードルイド、ウィザードには×。

成長絵日記

8月3日

⬅ある日、ぼくがいつものように塔の中をあるいていると変なオレンジ色をしたものが落ちてたです。スライムかしらー？ って初めは思って剣で突いてみたけど、そうじゃないみたいです。夏やすみの宿題としてこれをかんさつすることにしました。はやく大きくならないかな。

8月15日

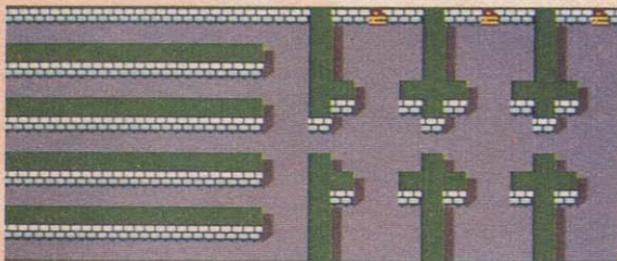
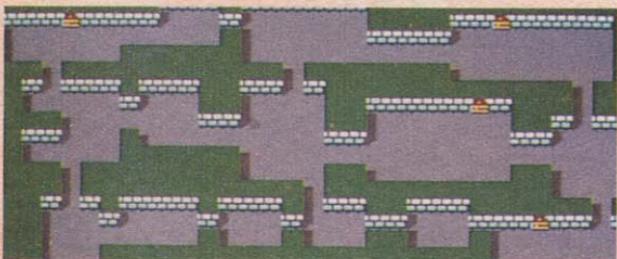
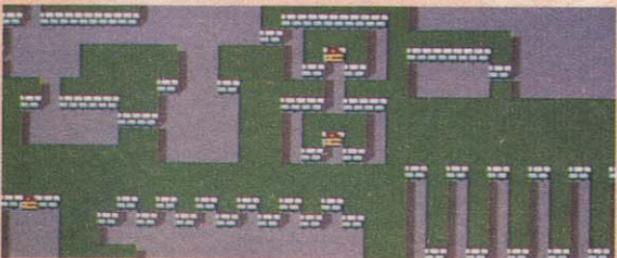
⬅とってもあつい日がつづくので、プールによく行きます。おかげで皮がひりひりしていたいです。あと、このまえ見つけた変なものだけど、きちんとお水をやっているせいか、だんだん大きくなっているようです。どうなるのか、とっても楽しみにしています。わくわくわくわく。

8月28日

⬅しまった。お父さんのいなか(伊豆にあります)で友だちのはるひこ君とみのる君とでセミ取りや、海であそんでてかんさつするのをわすれてたあ。どうなってるかなあ。宿題できるかなあ。行ってみると、ああ、よかった。あれれ、これってローパーじゃないか。パパ助けてえー。

ルームの一部ご紹介だぁ

『イシター』のルーム数はとてつもなく多い。なんと128(正確にはMAIN GATEを除く127)部屋もある。そして、そのひとつひとつが迷路のようなデザインになっており、さらにはルーム内のドアのそれぞれが絡みあって、もうわけがわからなくなってしまう人も多いと思う。これを防ぐためには各ルーム内のドアがどこに通じているのかを把握すること。

今回は面白そうなルームの一部を載せておくので参考にしてほしい。でも、カギの場所や、ドアがどこに通じているかは自分で探してね。それが、『イシター』の一番面白いトコなんだから。

⬆ゲームの中盤。イエロースライムが2人を襲う！そんなの、スリープ使えばいいじゃんよお。

すべての冒険がここから始まる、塔の最上階です。でも何で上るときは60階だったのに、下りるときは127階もあるんだよー!! それを考えると夜も眠れない。

No.1の部屋で、左上のドアに入ると、ココに出ます。部屋名は"ドルアーガの墓"。お墓を作るなんて、ギルも律義な人なのね。よけいなお世話だね、これ。

訳すと"台所"だ。どうしてか？ アイテムのフォークがあるからか？ ここの部屋にいるたくさんのスライムなんかおいしくなさそうだなぁ。肉マン食べたい。

ASSIST(援助)

読んで字のごとく、これらはカイとギルに手助けをしてくれる呪文だ。地味ではあるが、うまく使えば非常に便利。

Sleep

●消費MP：1

◀ルーム内のスライム、ウーズ類の動きを止める。この呪文を続けて使用すると効力がなくなるので注意すべし。

Rock hold I, II

●消費MP：上から11/194

◀敵モンスターを一定時間、石化させて動きを止める呪文。Iではバンパイア、スライム、IIではウーズやブルーナイトにも有効な呪文である。ただし敵モンスターが石になっている間でもカイは触れたらやられちゃうのだ。

Rock to mud

●消費MP：1,500

◀ロックホールドで石化した敵を破壊する呪文。一度使えば、同ルーム内では石化するだけで次々と破壊できる。

Smoke screen

●消費MP：42

◀ナイトに向かってこの呪文を投げると、煙がナイトを包みこみ、方向感覚を失ってウロウロし始める。目くらましですね、つまり。

Panic

●消費MP：540

◀この呪文を使うと、画面上にいるすべてのモンスターはパニックに陥り、一定時間方向感覚が狂ってしまいウロウロする。あわわ。

Silence

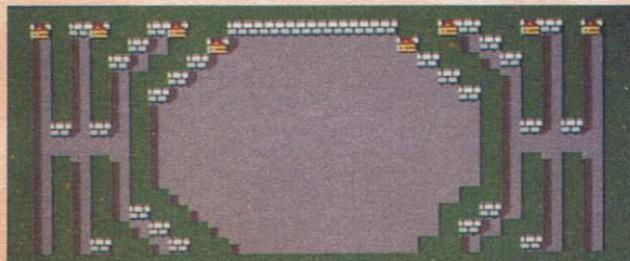
●消費MP：21

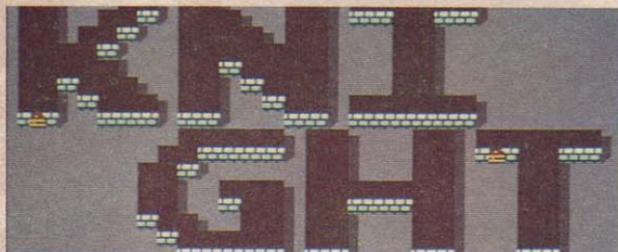
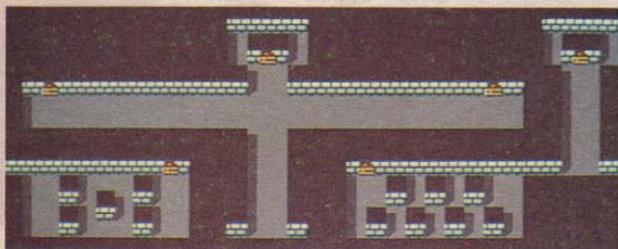
◀マジシャンのメイジの呪文を出なくさせる呪文。サウンドオブサイレンスかあ？　ちがうね。ウィザードロックを解くことも可能。

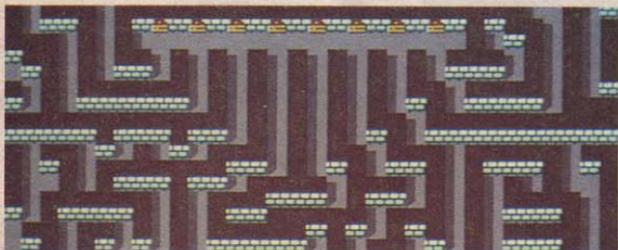
Wizard lock

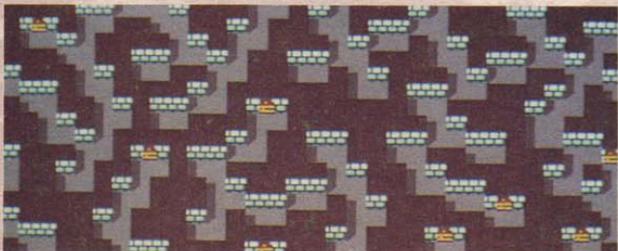
●消費MP：6,000

◀すべてのマジシャン、スライムの呪文をほとんど飛ばなくさせる呪文。ただし、一部のルームではこの呪文自体が封じられている。

No.30 COLOSSEUM

"闘技場"の名の通り、部屋の真ん中ではナイトがカイとギルを倒すべく(?)昼も夜も猛練習にいそしんでいるのだ。カル〜ク返り討ちにしてしまおうでは、ないか!!　それと、この部屋の構造を見てほしい。3つの部屋に分かれているでしょ？　この3部屋間を行き来するにはドアを使うしかない。プレイしていると部屋の全体が見通せないので少しわかりにくいけど、「あれ、今出たばかりの部屋なのにまたやんの一!?」などと錯覚しがちである。このような構造の面は多いぞ。

ルーム紹介の続きですじゃ

この部屋はKNIGHT（騎士）が登場するぞ。私は個人的にレッドナイトがカッコ良くて好きなんだわあ。また、ここは経験値稼ぎができるのでギルで倒そうぞ。

No. 46 HOLY OF HOLIES

何でこの部屋を紹介するのか？　というと、スゴイことが起きるのです。ここにある宝箱を拾うとなんと！　カイの経験値が800になるっ!!　ホントよ。

No. 57 TRAP DOOR ROOM

ズラリとならぶドア。見てるだけで壮観だけど、ここに意外な落とし穴がある。絶対開かないニセのドアばかり！　呪文を使って本物を見つけたほうがいい。

ここまででやっと半分だ。ドアが多く分岐点ともいえる部屋だけど、ほとんどが一方通行のドアばかりなので注意！　そうそう、スリープの呪文を使うと楽。

SPECIAL(特殊)

この呪文のグループはほかのグループと比べ、一風変わった呪文ばかり。意外な使い方があったりして、面白い。

Call GIL

●消費MP：0

⬅どこかにいるギルを瞬時にカイの右どなりに呼びよせる呪文。ルームクリアーするときや、ギルを戦わせたいときにひんぱんに使う呪文です。

Blue crystal rod

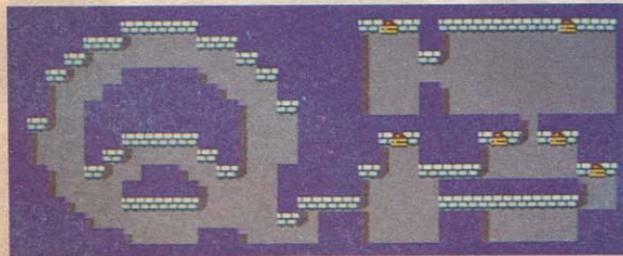
●消費MP：0

⬅女神イシターの力の源であり、いろいろ不思議な力が起きる。宝箱をとったり、変身を解いたり、ドラゴンを……。未知の力を秘めたロッド。

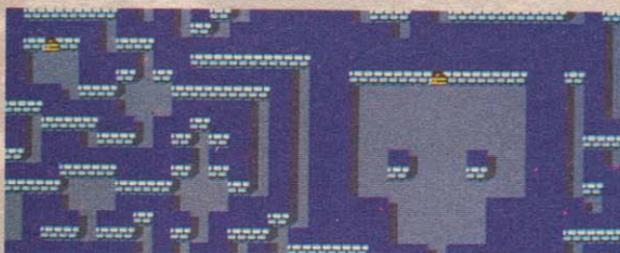
See status

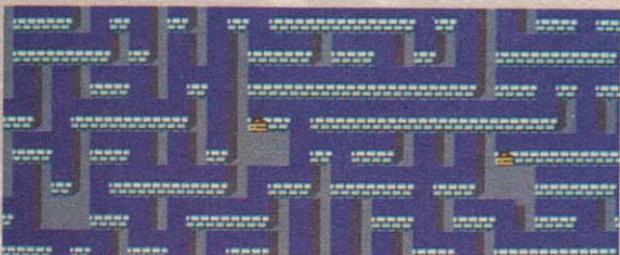
●消費MP：1

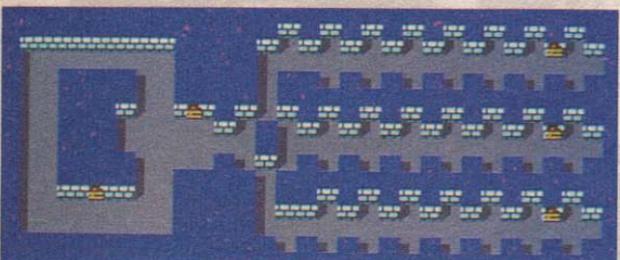
⬅残り時間を右下に表示させる呪文。一度かければ最後まで効果が持続するのですぐにこの呪文を使おう！地味だけど使える呪文の1つだ。

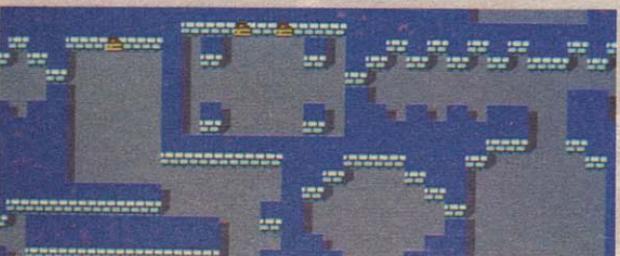
名まえ	効果
Dispell magic	"スーパーシールド封じ"の呪いを解く呪文です。
Write mark	床に"Z"印をつけて目印にする。4回使うなよ。
Extrasensory healing	そのルームのBGMを消す呪文。少し寂しいな。
Duo dimension	そのルームを初めからやり直す。時間は変わらず。
Unseen servant	ウィスプ以外の全モンスターがカイから離れる。
Metamorephose	カイが石に変身してあらゆる攻撃を受けなくなる。
Time stop	スネーク、ローパー類以外のモンスターを止める。
Reincarnation	全てのルームの残り時間が120秒になる。母の日。

No.69 QUEEN'S ROOM

はーい、ここが"女王の間"です。左に"Q"というデザインがあしらわれており、ハイソサエティーな貴方にぴったり！（マヌー）こういう大胆なマップもいいね。

ルームは続くよ、どーこまでもー

DRAGON'S LAIR

"ドラゴンの巣"。その名の通り、ここに竜がいるんですよ、奥さん。この竜、クオックスっていう名前なのは知っていたかな? ある謎がこの部屋にあるのだ。

SECRET CORRIDOR

一度は必ずここに来ることでしょう。そしてみんなここでハマるのです。何せ迷路が複雑なうえ、カギが見えない。そのくせローパーいるし。もうやだよー。

HARNESS STORAGE

この部屋の左上に行ってみてください。変なモノが動いているでしょう。じつはこれ、バグ(BUG)。つまり、部屋名の"馬具の倉庫"とひっかけているのだ。

EXERCISE FIELD

この部屋は経験値がいやになっちゃうほど(本当にヤなワケじゃナイぞ)、稼げる部屋なのです。でも、ランドアーチンが下のほうにいるので注意しよう。

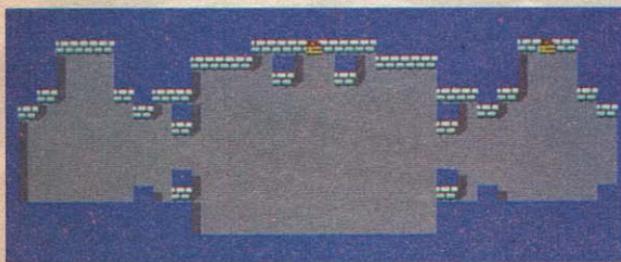
LIGHT（認識）

ルームクリアーを手助けしてくれる呪文。ドアの識別や罠を見やぶるために必要だ。

Identify monster I, II	カイとギルがモンスターに触れると、名前がわかる。
Identify door	ドアの金具に色をつけて、ドアを識別する。
Detect monster	壁の中が透けて、隠れたカギやモンスターを発見可能。
Detect key	カギの上部に色をつける。ドアの色と対応している。
Detect magic	ギルにかけられた呪いの種類を右下に表示する。
Find trap door	カギのない、ニセのドアを識別する呪文。役に立つ。
Find secret passage	秘密の抜け道である落とし穴を表示する。あるんだよ。
Detect magic ladder	魔法のはしごを表示させる呪文。MP消費はイチバン。

MEDICAL（治療）

おもにギルの呪いを解いたり、体力を回復したりする呪文。残り時間を戻すのもコレ。

Heal I	ギルの体力(バイタリティー)を1〜8回復。	Heal III	ギルの体力を約300〜480回復するのれす。
Cure I	残り時間を2秒増やす。あまり使えない。	Cure III	残り時間を60秒増やす。スゴイわあ〜！
Antidote	呪文攻撃により受けた毒を解く。ヒュー。	Super antidote	ギルにかけられた毒や麻痺を一気に解く。
Heal II	ギルの体力を40〜64回復する。使えるぜ。	Heal IV	ギルの体力を上限までもどしてくれる。
Cure II	残り時間を20秒増やす。これも使える。	Cure IV	残り時間を120秒いっぱいにもどすのさ。
First aid	応急処置。でも効果があるのだろうか？	Recover	全部の薬の作用を持つ呪文。何でもアリ。

さーぁ、とうとうきました、最後の部屋!! しかし、出口のドアのカギが、み、見つからん！君は『イシター』最大の謎を解けるかっ!! 君の健闘を祈る。

そして、冒険の幕が下りる……

効果的な呪文の使いかたにおける傾向と対策

倹約家へのススメ

『イシター』における経験値は、ギルでは体力(バイタリティー)、カイではMP(マジックポイント)という形で表わされている。そこで注意したいのは、カイのMPは画面上に具体的な数値となって表示されないことである。

『ハーイ、カイです。私、MPが大きければ大きいほど、パワフルな呪文を唱えることができるんだけど、そこに落とし穴があるの。つまり、MPはゲームスタート時から呪文を使うたびに、減っちゃうでしょ？　だから調子にのって魔法を使いまくると、大事な場面で呪文が使えない！てなことになっちゃうからね。TOPに応じて魔法を使うようにしてほしいわけ。わかった？

それと、同じ呪文でも効率のよい呪文を使ってほしいわ、やっぱし。たとえばプロテクション。これを最強の状態にするには63回呪文を唱えなきゃいけなくて、MPは63ほど消費するの。でもその強化版、プロテクションラージは3回呪文を唱えれば最強になるのよ。でもね、消費するMPは189。ほら、なにげなく使っている呪文も違いがあるでしょ。でも、いざというときはラージのほうがグーね。じゃあね、カイでした」。フィー。

⬆ホラ、こういう場所でブレスを使えば得した気分になりません？

⬆あっ、こんなトコにカギが隠れてやんの。呪文を使って正解だぜ。

⬆灼熱の体でハイパーナイトも一撃！　人身御供のヒートボディー。

ロンドン小林の SHORT IMPRESSION

ロンドン小林：某大学に通う19歳。いつもはバカばっかりやってるが、やはりちょっとヘンなやつである。

いやー、私がロンドン小林です。『イシターの復活』はスゴイですよ。何といっても業務用をほぼ完全に移植している。今回は書かなかったけど、裏技みたいな部分までしっかりと移植しちゃってるんですよね。これからのMSX2に対するナムコの意気ごみを感じる、そんなソフトです、コレはね。

そうそう、このゲーム、『リターン・オブ・イシター』と呼ぶ人がおりますが、それは少し違う。『イシターの復活』、そう呼んでほしい。とナムコの河野さんが熱く語っておりました。エンディングも思いきり変更されている、とのことらしいので昔やった人にもお薦めできますね。やって損はないぞ。

効果的な経験値の稼ぎ方について考えよう

初めての方へ

『イシター』の楽しみのひとつに、敵を倒して自分を成長(レベルアップ)させることがある。そこで自分のレベルにあった効率よい成長をしたいもの。初めは、弱い敵を何度も倒して経験値を稼げ。

⬅プレイ序盤戦の人は、この部屋とNo.37、JUNCTIONを往復するのがヨイ。

セミプロの方には

〝プレス〟を覚えたらこっちのモノ。スライム類をどんどん倒そう。そして、〝サンダーボルト〟を覚えたら、ローパーやウーズをまとめて倒せ!!　おもしろいようにレベルが上がるぅ。

⬅いやーん、ローパーだらけぇ。こういうトコで呪文を使ってしまえ!!　ムギュ。

もっと強くなりたいアナタには…

さて、ローパーを何度も倒したアナタは、〝ビッグバーン〟の呪文を覚える頃だろう。そこまで成長すれば、キミのカイはもう最終目的を達せられる実力を持ってるぞ。ここまでくると、カイの呪文が効かないモンスターが増えてくる。そこでギルの出番となるワケだ。このゲームでは、片方が敵を倒してももう片方にも経験値がはいるのでギルで敵を倒してカイを成長させる、ということもできるのだ。親切。

⬆へへー、これが有名な経験値の稼ぎ方なのです。研究してみてね。

一挙に経験値を得る、荒技!!

上に書いたのは正攻法で成長した場合。しかし、これ以外に実はもっと楽に成長できるワザが『イシター』にはあるんですよ、ここだけの話。

んで、その方法とは〝宝箱〟を使うんですよ、ダンナ(パスワードをいじる、と言った人。アンタ授業が終わるまで立ってなさい)。これも立派な成長のひとつなのです。宝箱を開けてみたとき、一見何の効果もないようなとき、次のプレイで変化があるかもよお。

⬆スネークたちが守っている、この宝箱に秘密がありそうだね多分。

そして ルームに散らばる数々の謎

TREASURE BOX—宝箱ですよ、ほーら

ルーム内にたまに置かれている宝箱。これには魔法がかかっており、ロッドの力で宝箱を開けるとその宝箱の魔法が使えるのだ!! で、この宝箱にどんな魔法がかかってるのかは不明。かたっぱしから試してみよう。

⬆あわわ、宝箱を取ったらいきなりビッグバーンがかかった!

ITEMS
アイテムだらけ!

塔内で見つかるのは、宝箱だけではない。イシターの謎は、そんなに浅いものではないのだ。見てくださいよ、このアイテムを。ここに載せた写真はごくわずかでこれの5、6倍近いアイテムが落ちているとのことだ。

またアイテムは手に取れるものとそうでないものがあり、取れたからといって、それが何の効果を持つのかということも未だ謎に包まれたものが多い。ちなみにアイテムが取れるのはギルだけのようです。このアイテム群を全部探すのもおもしろい。

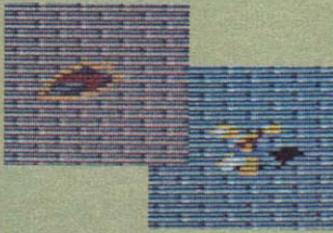
⬆「あっ、憧れのイシター様だ」。「何言ってんの、ギル!」。トホホ。

⬆「何、〝Mr. KNIGHT〟ォ!?」アーケード版のプログラマーさんなの。

⬆拷問器具がこんなところに。デヘへ。あイテテ。カイ許してー!

⬆あれ、テラジさん。もうすぐでる『ゼビウス』の伏線かもしれない。

⬆おーい、ドラゴン。寝てるの?「寝てるよー」。起きてんじゃん。

ギルの忘れもの

『ドルアーガの塔』ではギルは塔内で装備をどんどん強いモノに取りかえていたのだ。というコトは、ギルが捨てた剣とかがどこかにある……。ほらあった。でもさー、脱いだら片付けろよ、おめー。

ラメン田川の

ラメン田川：編集にたずさわって1年半。マンガも描けばプログラムも組む。ただし全部中途ハンパ。

いやー、『イシターの復活』、いいですよ。でもね、好きなことは好きなんですけど、どうも私はこの手のゲームって苦手なんですよ。暗ーい部屋を歩き回りながら敵と戦い、どこにあるかわからない(?)出口を探す。忍耐力のみじんもない私はすぐ「だあああ！」と机をひっくり返してしまうのだ(うそTM)。おまけに主人公はカカア天下だし。亭主関白が理想の私にとっては、そこもイヤだ。だから私はあまりプレイしないのです。うちの若人(わこうど)たちが「あ、そこのカギであそこのドアを開けて……」と遊んでいるのを見ていたほうが楽しいです。一度プレイするとハマるみたいですよ。

今月もプレゼントなのねー

ふっふっふっ。最終ページのプレゼントファンのみなさん、お待たせいたしました！　今月は(株)ナムコから、この付録でドーンと紹介した『イシターの復活』を、これまたドドドーンと3名様にプレゼントしちゃう。付録を読んでほしくなった人やおこづかいが少なくて買えない人はもちろんのこと、1本買って、友達から1本借りたけど、どうしてもまだほしいという人も(いないよね、そんなヤツ)、ドンドン応募してくださいませぇ〜。

このゲーム、1人でプレイすることはもちろん、2人でも楽しく遊べちゃうところがナイスですね。好きなコを呼んじゃってさ、操作方法を知らない彼女に指導して、思わず触れ合う2人の手と手……。キャーはずかし(おいおい、照れながら原稿書かないでよ)。冗談はさておき、アーケード版からの移植はすこぶる良好だ。グラフィックもキレイだし、動きもなかなかスムーズ。アクション、アドベンチャー、RPGの要素がほどよくミックスされたこのゲーム、一度はプレイすれー。

⬆ええっコレMSX2なの？　そーなんですよ。自分の家でイシターができるなんてこの、幸セモノ!!

ここに送ってよー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ブルーナイトヨコハマ
イシターあゆみです係

まで、送ってね。しめきりは9月30日(当日消印有効)。3名と少ないので、はがきをハデにすると、けっこうグーかもしれないぞ。でも表をハデにすると郵便屋さんが泣くのでやめようね。

イシターの復活
テクニカルブック

MSXマガジン10月号特別付録

昭和63年10月１日発行（毎月１回１日発行）　第６巻　第10号　通巻59号